

La pose de l'écran sur porteur

Le **pick and roll**, qui nécessite une certaine complicité entre les deux attaquants impliqués et peut se déclencher à l'initiative de l'un ou de l'autre, concerne le plus souvent les joueurs 1 et 5, d'où son utilisation fréquente pour amorcer le jeu de transition, ou le départ d'un mouvement collectif (Figure 46).

Les grands principes d'un écran sur porteur sont les suivants :

-Le lieu de la pose de l'écran se fait au delà de la ligne des 6,25m, dans le prolongement du pied de la zone réservée (Figure 46). En effet, posées dans ces secteurs, les trappes deviennent plus risquées pour la défense.

-Le poseur fait plutôt face au défenseur, perpendiculairement aux épaules du défenseur du receveur si le poseur va vers le porteur, ou parallèle à la ligne de touche si le poseur attend le porteur.

-Avant de poser l'écran, le poseur peut feinter le défenseur en lui faisant croire à un écran dans le dos (back-pick), avant de prendre sa position définitive.

Toujours pour poser un problème au défenseur du porteur, les deux intérieurs peuvent se positionner simultanément en écran, de part et d'autre de l'axe du terrain, et empêcher le défenseur direct du porteur d'anticiper.

Pour la défense, l'anticipation ne sera possible que si la pose de l'écran est annoncée assez tôt

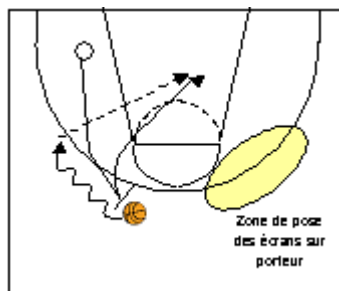


Figure 46

Éléments clés liés à l'exploitation du pick and roll

Le défenseur direct du porteur cherchera la plupart du temps à passer par dessus l'écran (surpassement de l'écran). Il aura pour cela besoin de la sortie du défenseur direct du poseur d'écran (pour aider et reprendre ou aider et trapper), qui l'empêche de rechercher l'épaule gauche du porteur avec son épaule gauche (cas de la figure 46), et l'obligera à dribbler sans progresser vers la cible.

Afin d'exploiter au mieux un écran posé sur un porteur de balle :

-Le receveur doit attendre l'arrêt du poseur de l'écran avant de choisir une solution.

-Le receveur doit toujours avoir comme première intention de se rapprocher de la zone réservée pour tirer. Si cela n'est pas possible, en deux dribbles au maximum, il essaiera de dégager un couloir de passe pour le poseur d'écran et la passe sera faite à terre, dans la plus grande majorité des cas.

-Le poseur ouvrira après son écran (roll), en pivotant sur le pied le plus proche du panier et en s'effaçant par rapport au dribble du porteur.

Les différentes solutions en fonction des réactions défensives

L'exploitation de l'écran par le poseur devra se coordonner avec celle du porteur de balle et en aucun cas, les deux attaquants devront attaquer le même espace.

► **Si les défenseurs changent de joueur**, alors le porteur cherchera à passer la balle au poseur

(qui pivotera en appuyant son avant-bras sur le défenseur qui subit l'écran, et en ouvrant la main extérieure pour recevoir la balle) (figure 47).

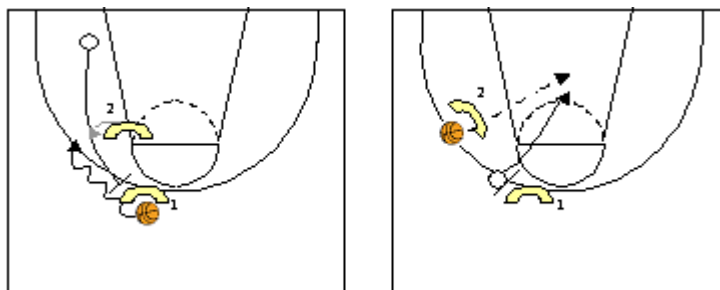
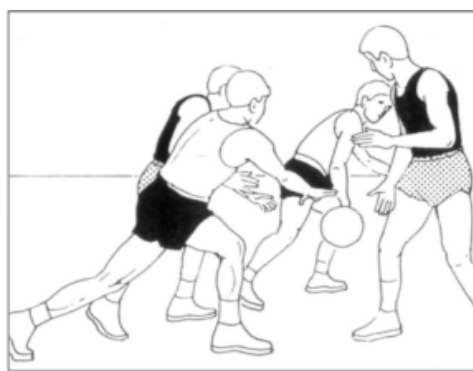
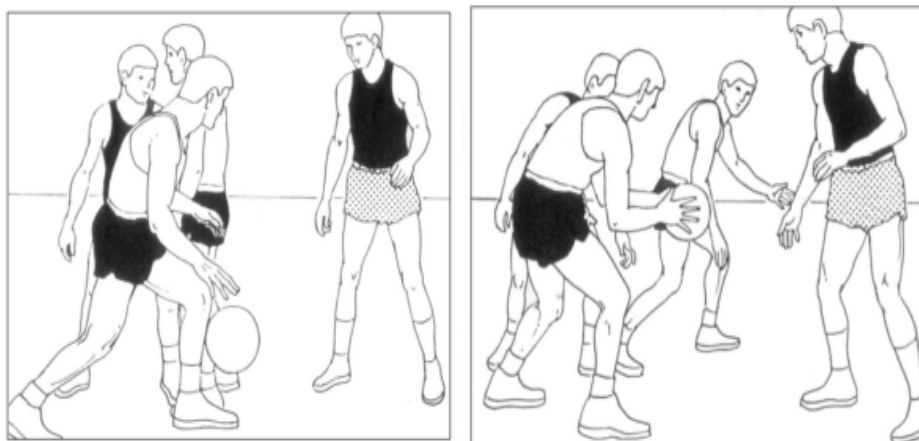


Figure 48

Si le défenseur du poseur s'oppose au dribble en sortant très haut, empêchant ainsi le dribbleur d'utiliser efficacement l'écran, alors le porteur devra se synchroniser avec le poseur qui s'ouvre à la balle pour trouver un couloir de passe. Le porteur pourra s'engager entre les défenseurs si une ouverture le permet, c'est-à-dire si l'aide défensive ne se fait pas à plat (Figure 49 - cas A). Dans le cas contraire, le porteur s'écartera et le poseur n'ira pas vers le cercle, mais vers la ligne de fond pour éviter le rapprochement des aides défensives (Figure 49 - cas B).

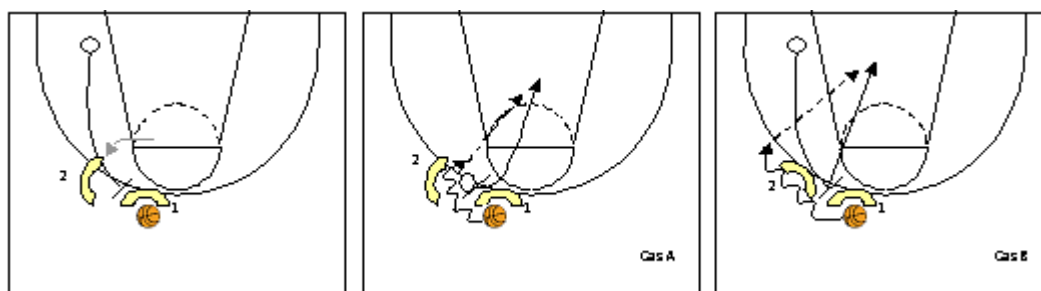


Figure 49

Si le défenseur du porteur passe par dessous l'écran, alors le poseur pivote sur le pied le plus proche du panier en engageant le pied opposé, le porteur inversant son déplacement en dribble pour s'éloigner de son défenseur direct (Figure 50).

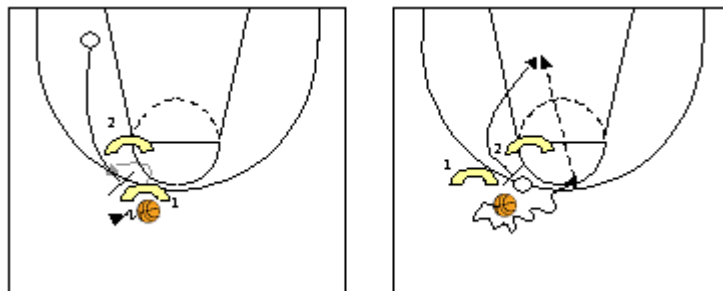


Figure 50

Si le défenseur passe au dessus de l'écran et que le défenseur du poseur s'oppose au dribble en sortant très haut, alors le porteur cherche à se dégager en dribble de la trappe éventuellement formée par les 2 défenseurs de façon à se ménager un espace suffisant pour jouer immédiatement en backdoor avec le poseur de l'écran (Figure 52).

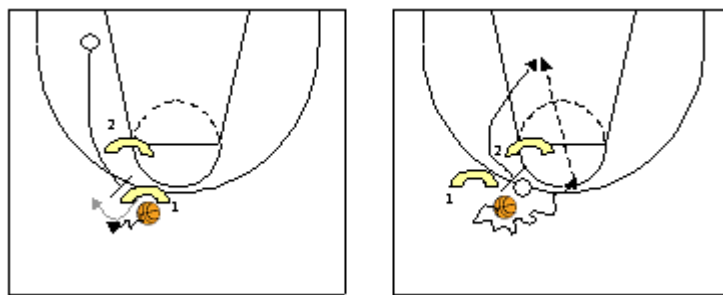


Figure 52

Si le défenseur passe au dessus de l'écran sans aide défensive du deuxième défenseur, le poseur pivote et enchaîne un second écran de l'autre côté sur le vis-à-vis du porteur. Le porteur renverse alors son dribble et attaque le cercle du côté opposé à celui choisi initialement (Figure 53).

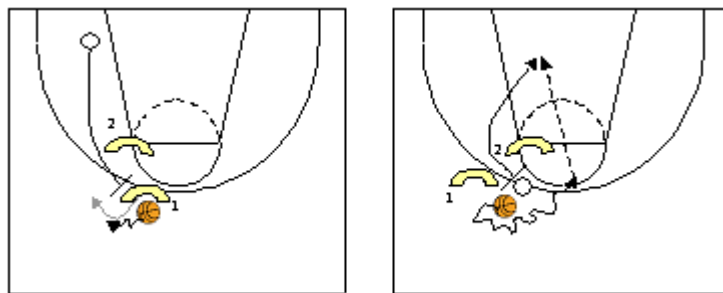


Figure 53

Rôle des autres joueurs

L'initiative du pick and roll peut venir du poseur, mais aussi du receveur. Pour accroître les possibilités de réussite de cette combinaison, les trois autres joueurs peuvent apporter une aide indirecte :

- en libérant l'espace de jeu recherché par le joueur qui pénètre (Figure 54) ;
- en occupant les espaces libérés par l'action des 2 joueurs impliqués dans le pick and roll (Figure 55) ;
- en servant de relais pour transformer la situation initiale (Figure 56) ;

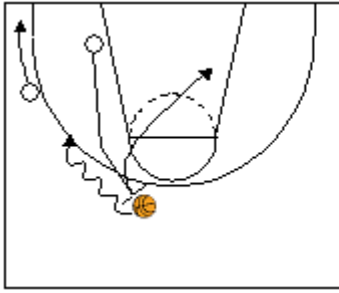


Figure 54

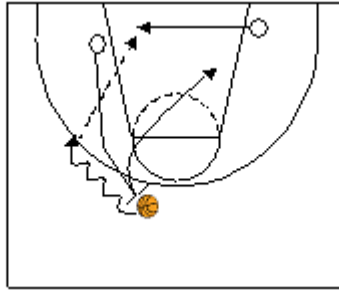


Figure 55

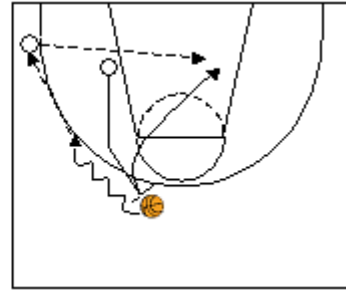


Figure 56

-en portant écran pour le poseur d'écran.

Le pick and roll peut aussi se trouver intégré dans un système de jeu et servir essentiellement de moyen pour faire changer le porteur de balle de secteur et fixer des défenseurs pendant que le jeu se construit ailleurs.